

東京魔人學園
外法帖
PlayStation
Asmik Ace
Entertainment Inc.

五、インターバル部

Asmik Ace Entertainment Inc.

アスミック・エース エンタテインメント株式会社

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1~6ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 03333~5

東京魔人學園外法帖

TOKYO MA-JIN HIGH SCHOOL GEHOU-CHO

ごあいさつ

このたびは、アスミック・エースエンタテインメントの"プレイステーション"用CD-ROM「東京魔人學園外法帖」をお買い上げいただきありがとうございます。
ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。
内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

CONTENTS

醍醐(だいご) 雄慶(ゆうけい)

CV:石黒 貴之

【武器】体術、法力

京から来た密教僧。
高野山で修行をしていたが、
江戸の異変を懸念した円空和尚により、
内藤新宿の時諏佐の元に派遣される。

桜井(さくらい) 小鈴(こすず)

CV:浅川 悠

【武器】弓術

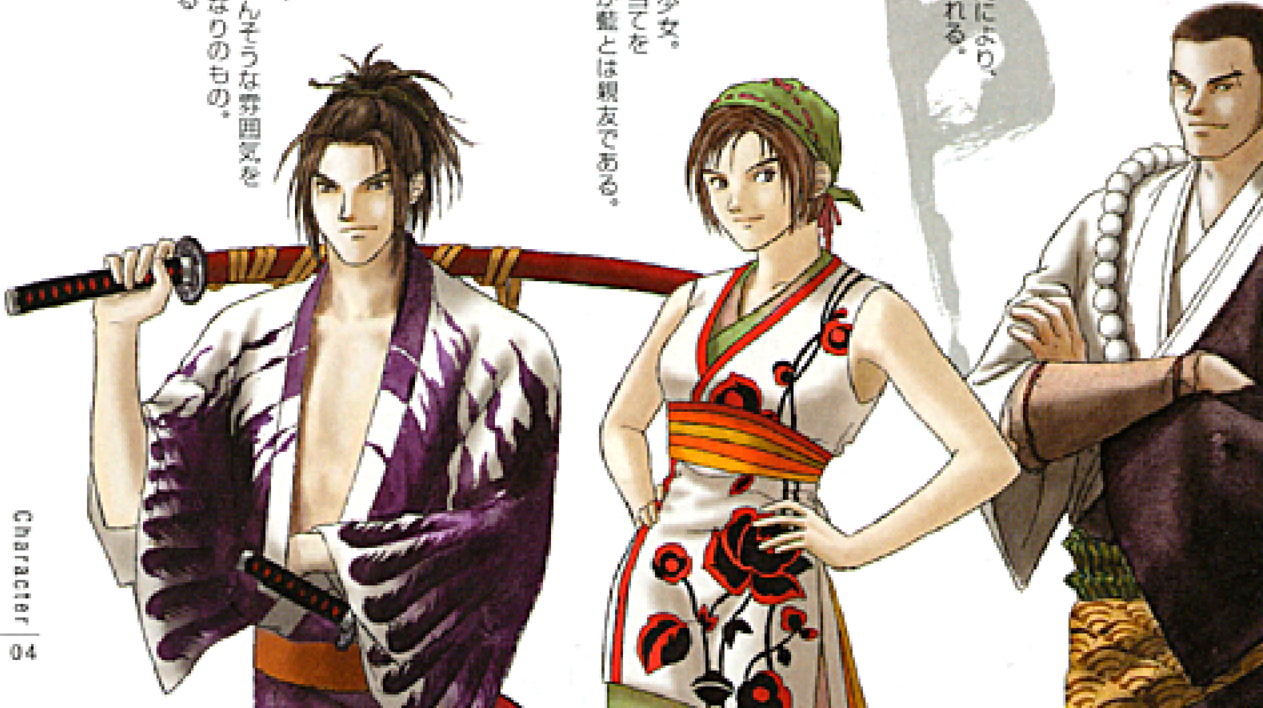
桜井道場の長女。明るく活発な少女。
よく怪我をするため、医者に手当てを
してもらう事も多く、そのためか藍とは親友である。

蓬莱寺(ほうらいじ) 京梧(きょうご)

CV:川鍋 雅樹

【武器】剣術

自分の腕を試すために、
江戸の街にやって来た若き剣士。
女好きで、遊び人。一見、いいかげんそうな雰囲気を
もちながら、その剣術の腕はかなりのもの。
情に厚く、色恋よりも仲間をとる
義侠心に溢れた一面ももつ。



陽と陰のジュヴナイル

一八六六年初春、動乱に揺れる江戸に、一人の若者が現れた。
志を同じくする仲間たちと共に怪異に挑む彼らは、
やがて、予想だにしなかった、
大きな運命の渦へと飲み込まれていくことになる

緋勇（ひゆう） 龍斗（たつと）

CV:加瀬 康之
【武器】古武術
本編に主人公にして、プレイヤーの分身たる存在。
名前、生年月日は、スタート直後の
自己紹介イベントで設定可能。

美里（みさと） 藍（あおい）

CV:堀江 由衣
【武器】天使の力
穏やかな物腰で誰にでも
分け隔てなく接する、心優しい少女。
その優しさゆえに、苦悩することもしばしば。
出生にはとある秘密が
隠されているというが……？



風祭 澳継（かざまつり おうつぐ）

CV:今泉 文乃

【武器】古武道

子供のような外見だが、古武道の達人。
強気な性格で、「弱いヤツは死んで当然」という、
無邪気で残酷な一面も持つ。

九桐 尚雲（くどう しょううん）

CV:関口 英司

【武器】槍術、全武道
（受けた敵の技を覚える事ができる）

九角の親戚で、信頼する家臣のひとり。
武道に長け、その腕を磨く事に
喜びを感じる、ある意味純粋な性格。
より強い者と対峙した時に、別の顔が浮かび上がる。

風水

中国古来より伝わる地相占術。
陰陽五行（木・火・土・金・水）により
地相と方位を占い、相生相剋の相により吉凶を観る。
その源泉は（氣）の流れ——龍脈と呼ばれ、
龍脈の流れが集まる場所は龍穴と呼ばれた。
そしてその龍脈を制した者は、陰と陽から成る
太極を知り、森羅万象を司る事ができると云われた……



九角 天戒

CV:加瀬 康之

【武器】剣術、鬼道

九角家の当主で、鬼道衆の頭目。
徳川に滅ぼされた家と父親の復讐のため、
外法を使い、江戸を混乱に陥れようとしている。
その原因となった菩薩眼の女を探して、
掌中に収めようとしている。

桔梗

CV:増田 ゆき

【武器】三味線、陰陽道

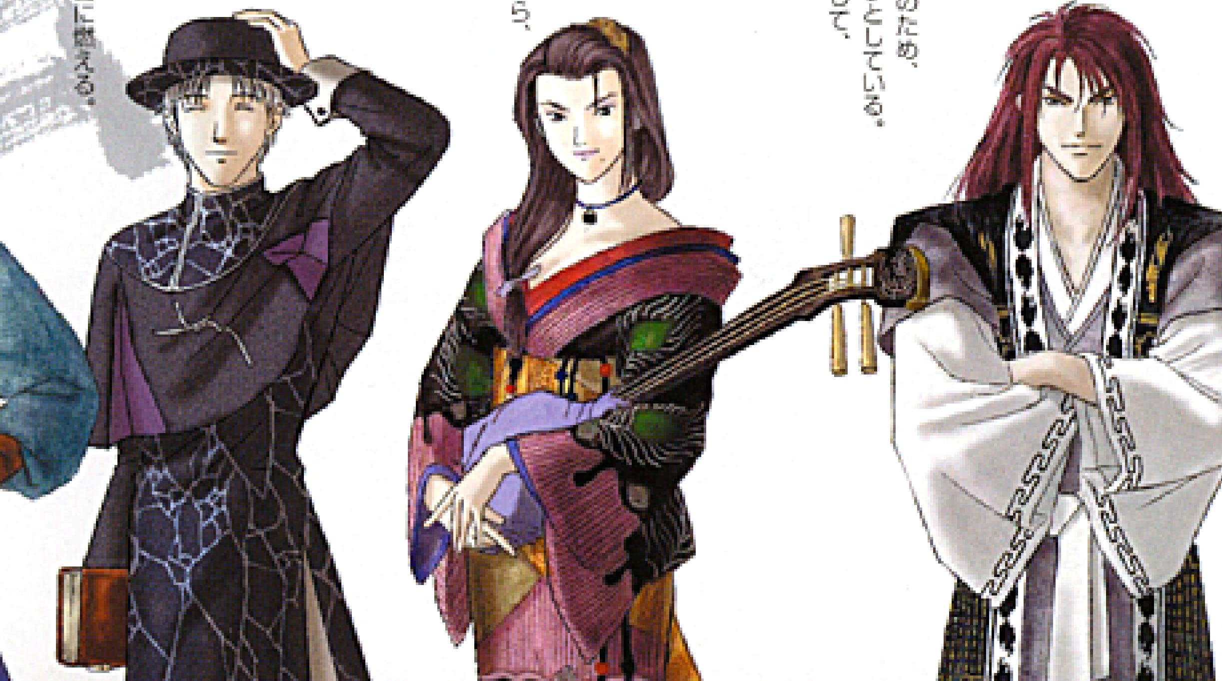
妖艶な雰囲気をもつ女。
情に厚く、愛している九角のためなら、
命をも差し出す。

御神槌

CV:石田 彰

【武器】エレキテル

敬虔な切支丹で常に聖書を
持ち歩いている。
かつて徳川に迫害された
教会の威信を復活させるため、復讐に燃える。
雷電させる〈力〉をもつ。



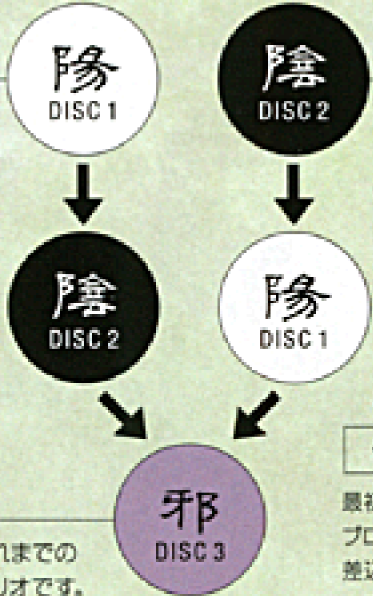
マルチスタートシステムについて

このゲームはCD-ROM3枚組になっており、それぞれDISC 1［陽の章］、DISC 2［陰の章］、DISC 3［邪の章］となっています。
「陽の章」と「陰の章」はどちらからでも始めることが可能です。最初に選択したディスクをクリア後、もう片方のディスクが始まります。「陽」「陰」2枚のディスクをクリアすると、最後に「邪の章」が始まります。
また、最初にプレイしたディスクの行動によって、次のディスクにさまざまな変化が現れます。

陽

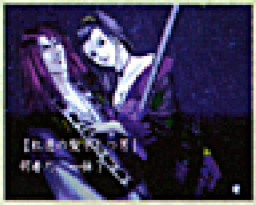
「陽の章（DISC 1）」では、「徳川側のシナリオ」が楽しめます。





陰

「陰の章（DISC 2）」では、「鬼道衆側のシナリオ」が楽しめます。



邪

「邪の章（DISC 3）」は、それまでの物語の結末が語られるシナリオです。詳しくは、ゲーム中で確認してください。

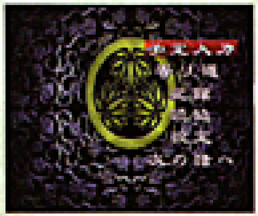
ゲームのはじめかた／終わりかた

最初から始める場合には、1ブロック以上の空きブロックがあるメモリーカードをメモリーカード差込口に差してから電源を入れてください。セーブデータがある場合も、同様にデータの入ったメモリーカード差込口に差しておきます。ゲームを終わる場合には、セーブ／ロードの最中でないことを確認してから電源を切ってください。

3つのゲームモードについて

このゲームには、大きく分けて3種類のモードがあります。
ここでは、各モードについて簡単に紹介していきましょう。

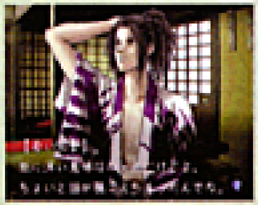
インターバル部
Interval［システム設定や、戦闘の準備］



➡13、38ページ参照

各話の間と、シミュレーション部の直前に発生します。
各話の間では装備変更や買い物、キャラクターの行動予定指示、セーブ／ロードなどが可能です。
シミュレーション部の直前では、装備変更やセーブ／ロードなどが可能になっています。

アドベンチャー部
Adventure［物語の進行］



➡10ページ参照

主人公を中心に、さまざまなエピソードが語られていくモードです。途中に現れる「感情入力ウインドウ」で自分の意思を示し、物語を進めていきましょう。

シミュレーション部
Simulation［敵との戦闘］



➡12ページ参照

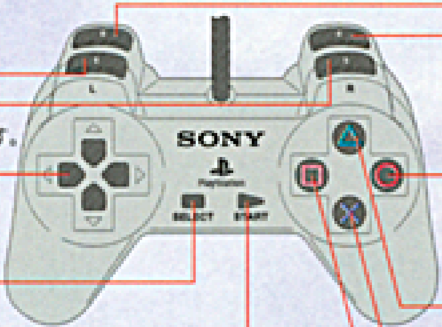
アドベンチャー部で敵との戦闘が始まると、このモードに移ります。ここでは主人公や味方キャラクターたちを操作し、敵と戦いましょう。このモードでは決められた勝利条件を満たせばクリアとなり、先に進みます。

データのセーブ／ロード

メモリーカードをメモリーカード差込口に差し、インターバル画面のメニューから「記録」または「読み込み」を選びます。1つのセーブデータに1ブロック必要です。

アドベンチャー部の基本操作

●コントローラ



L2ボタン
R2ボタン
R1ボタンまたはL1ボタンと同時に押すことで、メッセージを早送りできます。

L1ボタン
R1ボタン
メッセージを送ります。

方向キー
感情入力の「悩」「冷」「悲」「怒」を選択します。
また、何かを選択するときにカーソルを動かします。

○ボタン
感情入力の「友」を選択します。
また、何かを選択したときの決定に使用します。

△ボタン
×ボタン
□ボタン
上から順に、感情入力の「愛」「喜」「同」を選択します。

セレクトボタン
メッセージの読み返し

スタートボタン
感情入力の「無視」を選択します。

●アナログコントローラ（DUALSHOCK）

アナログコントローラ（DUALSHOCK）使用時の注意点

このゲームはアナログコントローラ（DUALSHOCK）等の振動機能に対応しています。アナログコントローラ（DUALSHOCK）等をお使いの場合は、「設定」（46ページ）で振動を「あり」にすることをお奨めします。なお、左、右スティックでの操作には対応していませんので、アナログモードスイッチをOFFにして（LEDを消灯の状態で）お遊びください。



●メッセージ操作について

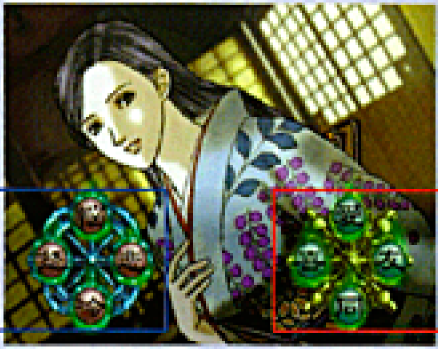


●メッセージを進める● R1ボタンまたはL1ボタンでメッセージを送ります。R2ボタンまたはL2ボタンと同時に押すことで、メッセージを高速表示できます。また、□ボタンを押せば、次にいずれかのボタンが押されるまでメッセージが自動的に送られるようになります。

●メッセージを読み返す● セレクトボタンを押せばメッセージが読み返せます。方向キーの上下で画面がスクロールし、○ボタンを同時に押せば高速でスクロールします。もう一度セレクトボタンを押せば、元の画面に戻ります。

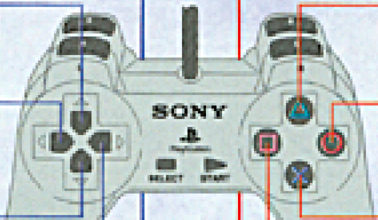
感情入力ウインドウについて

物語の進行中に下の画面のようなウインドウが開いたら、主人公の返答が待たれているということです。方向キーか各ボタンで主人公として返答してください。
一定時間入力しないと、相手を無視したことになります。意図的に無視したい場合は、スタートボタンを押しましょう。



方向キーに対応した感情入力
（主に否定を表わす）

- **悩** — 悩む／返答につまる
- **怒** — 怒る／苛立つ／反対・否定
- **悲** — 悲しむ／同情／反対・否定
- **冷** — 冷たくする／反対・否定



各ボタンに対応した感情入力
（主に肯定を表わす）

- **愛** — 愛情・愛する／賛成・肯定
- **友** — 友好・友情／賛成・肯定
- **同** — 同意／うなずく／賛成・肯定
- **喜** — 喜ぶ・嬉しい／賛成・肯定

シミュレーション部の流れ



チームの編成

編成画面

戦闘に参加するキャラクターを選びます。状態の確認や、装備の変更もこの画面で行います。

➡11ページ参照

↓



戦闘開始

戦闘画面

敵と戦います。味方と敵の行動ターンが交互に繰り返され、勝利条件を目指します。

➡18ページ参照

↓

味方の行動

↓

勝利条件を達成していない

↓

ターン終了

↓

敵の行動

↓（味方の行動へ戻る）

勝利条件を達成した

戦闘が終了して勝利ボーナスが手に入ります。なるべく早いターンで勝利条件をクリアすれば、より多くの勝利ボーナスがもらえます。



※勝利条件は、戦闘画面で●ボタンを押せば確認できます。

編成画面の見かたと操作

❶戦闘に参加するキャラクターの選択



シミュレーション部に移ると仲間キャラクターの一覧が表示されるので、戦闘に参加させたいキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押してください。「出陣」という判子が押され、戦闘に参加することになります。
ただし、戦闘ごとに参加できる人数が決まっています。それ以上のキャラクターを参加させることはできないので注意してください。また、ストーリーの流れからその戦闘に参加できないキャラクターも選択できません。

◎強制参加キャラクターについて

ストーリーの流れから必ずその戦闘に参加するキャラクターには「強制」という判子が押され、必ず戦闘に参加することになります。戦闘メンバーから外すことはできません。

❷状態確認、装備変更等



ここでは他にも下記の操作を行うことができます。装備を整えるなどして、戦闘に備えてください。

△ボタン：選択キャラの装備変更 ➡14ページ参照
□ボタン：選択キャラの状態画面に移る ➡14ページ参照
セレクトボタン：陽と陰の切り替え（邪ディスクのみ）
スタートボタン：出陣する

❸戦闘開始

編成が完了したら、セレクトボタンを押してインターバルのメニュー画面に戻り、「戦闘開始」を選択しましょう。シミュレーション部に移り、戦闘が始まります。

状態画面について

ここでは選択したキャラクターの詳細データが確認できます。
中央の一覧は、R2ボタンまたはL2ボタンで技と方陣技の表示を切り替えます。
これは方向キーの上下で各技を確認でき、□ボタンで選択している技の詳細が確認できます。



※R1ボタンまたはL1ボタンで選択キャラクターを切り替えます。

■装備について（編成画面で△ボタンを押す）

R2ボタンまたはL2ボタンで装備項目を選んでください。装備できるアイテムが表示されるので、方向キーの上下で選び、○ボタンで決定します。□ボタンで選択している装備品の詳細が確認できます。

※R1ボタンまたはL1ボタンで選択キャラクターを切り替えます。



■パラメーター覧

五行属性
キャラクターの属する五行です。
戦闘での相生・相剋に影響します。
（26、27ページ参照）



レベル
キャラクターの成長度です。レベルが上がると、ステータスが上昇します。

経験値
攻撃や回復をすることで蓄積し、ゲージが一杯になるとレベルが上昇します。

生命力
攻撃されると減少し、0になると戦闘不能になります。左がキャラクター自身の生命力、右が装備品による修正です。
仲間キャラクターが戦闘不能になると、主人公に対する好感度が減少します。

行動力
キャラクターはこの数値が0になるまで行動できます。左がキャラクター自身の行動力、右が装備品による修正値です。

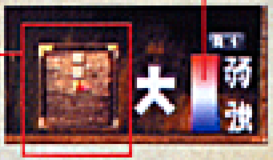


攻撃力
物理攻撃の威力です。左がキャラクター自身の攻撃力、右が装備品による修正値です。

防御力
敵の物理攻撃のダメージを減少させます。左がキャラクター自身の防御力、右が装備品による修正値です。

精神力
術攻撃の威力と、敵の術攻撃のダメージ減少に影響します。左がキャラクター自身の精神力、右が装備品による修正値です。

射界
攻撃できる方向です。上がキャラクターの前方、下が後方を表わします。前方だけにしか攻撃できないキャラクターもいるので、よく確認してください。



弱点
赤く表示されている部分に攻撃されるとダメージが増加し、青く表示されている部分に攻撃されるとダメージが減少します。技によって攻撃箇所が違うので、弱点に攻撃されないように注意しましょう。

行動力について



戦闘中、キャラクターは「行動力(AP)」を消費して移動、攻撃、道具使用などを行います。行動力がある限り、何度でも自由に行動できるのです。これはシミュレーション部の核となる要素ですので、ここでまとめて説明しておきましょう。

戦闘画面(18ページ参照)の下部に行動力が表示されます

■移動、向きの変更 (AP-移動距離と地形で変化)

キャラクターを移動させるたびに、地形に応じた行動力を消費します。
戦闘画面の右下に、その地形を移動するのに必要な行動力が表示されるので、確認しましょう。
向きの変更には一律「2」の行動力が必要になります。



移動範囲が表示されるので……



行動力を消費して移動する



横を向くと行動力-2、後ろに振り向くと行動力-4となる

■技を使う（AP-技ごとの数値）

戦闘中の攻撃や回復は、技を使って行います。
必要行動力は技ごとに決められており、技ウインドウで確認できます。➡22ページ参照



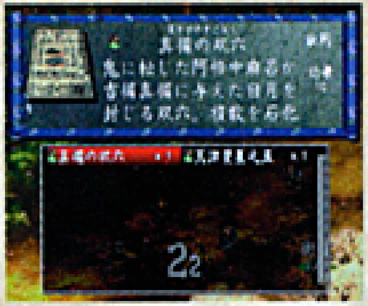
技ウインドウで各技に必要な行動力が表示されます
➡22ページ参照

◎特殊な技「方陣技」

方陣技の使用に行動力は必要ありません。また、方陣技を使った後でも行動力が残っていれば、行動できます。ただし、1回の戦闘で1度しか使用できません（次の戦闘では、また使えるようになります）ので、使いどころを考える必要があるでしょう。（30ページ参照）

■道具を使う（AP-5）

戦闘中に手に入れたり、「寄り道」の知月骨董品点（37ページ参照）で購入した道具は、
行動力を使って使用できます。消費行動力は、どの道具でも一律「5」です。



戦闘画面の見かたと操作

戦闘中は右のような画面が表示されます。ここでは、各部の意味とコントローラ操作について説明していきましょう。



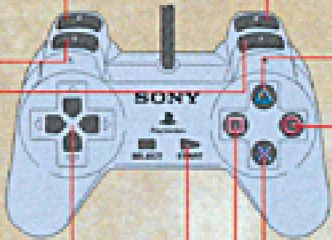
ターン数表示

キャラクターウインドウ

カーソルで指定しているキャラクターの残り行動力

地形名称と移動に必要な行動力（AP）

■シミュレーション部の基本操作



L2ボタン
志士一覧（36ページ参照）を表示します。

L1ボタン
R1ボタン
押すたびに順番に味方キャラクター上にカーソルが移動します。

方向キー
カーソルを移動させます。

スタートボタン
「全行動終了」を行います

R2ボタン

△ボタン
コマンドメニュー（36ページ参照）を表示します。

○ボタン
カーソルがキャラクター上にあるときは行動メニューを、地形上にあるときはコマンドメニューを表示します。
また、メニューの決定にも使用します

×ボタン
メニューなどを閉じます

□ボタン
全体マップと勝利条件（12ページ参照）を確認できます

■キャラクターウィンドウについて

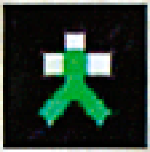
式神
式神を装備しているかどうかが表示されます。

レベル
現在のレベルです。
敵キャラクターはレベルアップしません

経験値
ゲージで表示されています。

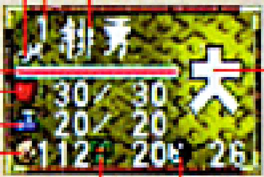
キャラクター名

弱点
赤は攻撃に弱い部分、青は攻撃に強い部分です。色が濃くなるほど、その特徴も強くなります。



技ウィンドウなどで緑に表示されるのが技の攻撃箇所です。

生命力
現在の生命力と最大生命力です。
上にゲージで表示されています。



行動力
キャラクターの現在の行動力と最大行動力です。これは、装備による修正値が加算されたものです。
➡14ページ参照

攻撃力
キャラクターの攻撃力です。これは、装備による修正値が加算されたものです。

防御力
キャラクターの防御力です。
これは、装備による修正値が加算されたものです。

精神力
キャラクターの精神力です。
これは、装備による修正値が加算されたものです。

◎ウィンドウの背景色

キャラクターウィンドウの背景色はそのキャラクターの五行属性に対応しており、全部で5色あります。

- 木行 ＝ 青色
- 火行 ＝ 赤色
- 土行 ＝ 黄色
- 金行 ＝ 白色
- 水行 ＝ 紫色

行動メニューについて

戦闘画面でキャラクターにカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、行動メニューが表示されます。移動、技の使用など、各キャラクターの操作はすべてここから行います。カーソルを指示したい行動に合わせ、◉ボタンで決定してください。



※状況によっては表示されない行動メニューもあります

移動

キャラクターの移動、向きの変更を行います。移動後に使える技も確認できます。

➡21ページ参照

技

攻撃や回復のための技を使います。使える技は、各キャラクターごとに違います。

➡24ページ参照

道具

所持している道具を使います。道具によってその効果は違います。

➡28ページ参照

装備

キャラクターの状態画面を表示します。

➡29ページ参照

待機

行動を終えて、その場に止まります。行動力が残っていれば再行動もできます。

➡29ページ参照

方陣技

数人のキャラクターで敵を攻撃します。特定の組み合わせでのみ使用できます。

➡30ページ参照

移 動 《消費行動力:移動距離と地形で変化・向き変更は-2》



緑色で表示された部分が移動可能なマスです。方向キーで行きたい場所を指定し、◎ボタンで決定してください。向きの変更は、移動後に方向キーで行います。

◎ 敵キャラクターの仮操作について

敵キャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、敵の行動範囲や技の効果範囲を確認できます。ただし、実際に操作できるわけではありません。



技の効果確認機能について

「移動」の操作中に□ボタンを押すと、技の効果範囲と威力が確認できます。青く表示されているのが使用可能範囲、赤い表示が効果範囲です。同時に、技ナンバーの右に技の属性と種別が表示されます。

□ボタンを押し続けると技効果確認

□ボタンを押しながらR2ボタンまたはL2ボタンで確認する技の切り替え

技 《消費行動力:技による》



技ウインドウに使用可能な技が青、使用不可能の技が赤で表示されます。使用したい技を選択すると使用可能範囲が青、効果範囲が赤で表示されるので、使用可能範囲のいずれかにカーソルを合わせて◎ボタンで決定してください。

◎ 敵の側面、背後から攻撃すると

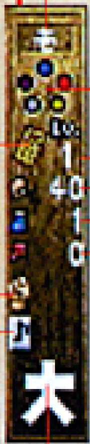
正面から攻撃するよりも側面、側面よりも背後から攻撃したほうが、より大きなダメージを与えられます。

技について

レベルアップ時には、新技を修得することがあります。また、技も使い込むと技レベルが上がり、威力が上昇します。それにより、新技を修得することも……。



■技ウインドウ



攻撃方法

 素手による格闘攻撃です。

 武器による攻撃です。

 飛び道具による遠距離攻撃です。

 術を使った攻撃です。

 気を使った攻撃です。

技ナンバー

技の番号です。

五行属性

技の五行属性です。相手の五行属性しだいでは、ダメージが増加します。→22ページ参照

技レベル

技のレベルです。

効果力

敵に与えるダメージ量、または味方に与える回復量に影響します。

必要行動力

その技を使うときに消費する行動力量です。

射程距離

技が届く範囲です。「3-5」のように表示されている場合は、3マス以上5マス以内の範囲で使えるということです。

属性

技の属性です。技命中後、敵にさまざまな効果を与えます。→25ページ参照

種別

技の種別です。→26ページ参照

攻撃箇所

敵のどの場所を攻撃するかを示しています。
→27ページ参照

属性について

技によっては、特定の属性を持つものがあります。属性を持つ攻撃は、命中した相手にさまざまな状態変化を与えることが可能です。

■属性一覧表

《状態不能系》

アイコン	名前	効　果
	毒	ターン終了時に10ダメージを受けます（3ターン持続）
	石化	行動できなくなります。ただし、術以外のダメージを半減させる効果もあります（3ターン持続）
	凍結	行動できなくなり、術以外の攻撃で2倍のダメージを受けるようになります。攻撃を受けると正常に戻ります（3ターン持続）
	麻痺	ターン開始時の行動力が3になります（3ターン持続）
	眠り	行動できなくなります。攻撃を受けると正常に戻ります（3ターン持続）
	混乱	ターン開始時にランダムで移動してしまいます（3ターン持続）
	魅了	ターン開始時、魅了を受けた術者に向かって移動してしまいます（3ターン持続）
	盲目	攻撃時に、50%の確率で攻撃をミスしてしまいます（3ターン持続）
	呪詛	動物に変身し、移動しかできなくなってしまいます（3ターン持続）

《吸収》

アイコン	名前	効　果
	吸収	相手から生命力を奪い取ります

《支援系》

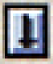
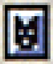
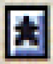
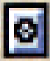
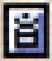
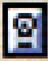
アイコン	名前	効　果
	羅刹	3ターンの間、筋力を強化します
	金剛	3ターンの間、防御力を強化します
	孔雀	3ターンの間、精神力を強化します
	祝福	3ターンの間、毎ターンを生命力の25%を回復させます

《回復系》

アイコン	名前	効　果
	回復	生命力を回復させます
	状態回復	状態不能になっている味方を治療します
	行動力回復	行動力を回復します
	蘇生	生命力が尽きて戦闘不能になってしまった味方を、再び戦闘ができる状態に戻します

種別一覧

技の中には、特殊な効果を発揮するものがあります。そういった技には種別アイコンがつき、効果がわかるようになっています。また、「見切り技」は選択できないので注意してください。

アイコン	種別	効果
	炸裂技	攻撃位置を中心に相手が吹飛びます(右の数値が吹飛ぶマスの数です)
	武器弾き	相手の武器を弾き飛ばし、武器攻撃の技を使えなくします
	変生	その人物に眠る力を引き出し、数ターンの間強化します
	吹き飛ばし技	術者を中心にして、相手が吹き飛びます(右の数値が吹き飛ぶマスの数です)
	昏倒技	相手を気絶させます
	見切り技	特定の攻撃種の技を一定確率で回避します(持っているだけで効果があります)
	盗み	相手の持つ装飾品を盗みます(武器は盗めません)
	写せ身技	写せ身技使用後1ターンの間に攻撃を受けた技を、自分の技として習得します(最大7個まで修得可能。それ以上は覚えた技に上書きします)
	歌技	戦闘時の曲が変わります
	崩し技	相手の体勢を崩し、次のターンの行動力回復を半分にします

■技の例



掌打

使用キャラクター
緋勇 龍斗

てのひらの付け根で相手を打ちすえる古武術の当て身技。始めから修得している基本的な技。



攻撃箇所と敵の弱点



技はそれぞれ攻撃できる部位が決まっており、その部分と敵の弱点が重なると大ダメージを与えます。
ただし、攻撃箇所が2マス以上ある技で、敵の「弱い部位」と「強い部位」に当たった場合は、ダメージが平均化されます。

技を使用する直前に、
敵の弱点と技の攻撃箇所が確認できます。



諸手上段

使用キャラクター
蓬莱寺 京梧

諸手で上段に構え、
目標に向かって振り下ろす。
剣技を修得する際、
初めに学ぶ基本の技。





癒しの光

使用キャラクター
美里 藍

神に祈りを捧げ、その慈悲で
対象の傷を癒す奇跡。
回復属性を持ち、
味方の生命力を回復する。



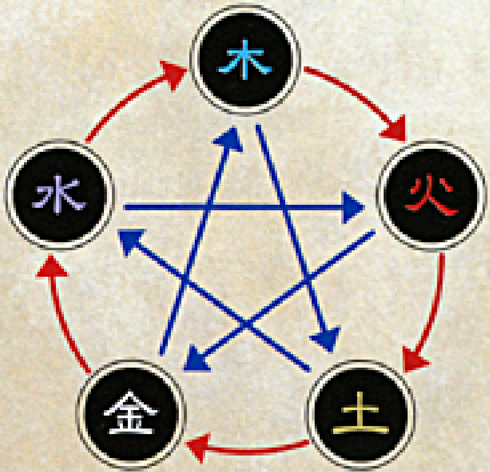
五行属性と相生／相剋について

すべてのキャラクターと技は「五行」と呼ばれる属性を持ち、それらは互いに「相生」「相剋」と呼ばれる影響を与え合っています。ここでは、それらについて説明していきましょう。

五行属性について

五行とは古代中国の思想で、
ありとあらゆる存在は「木」「火」「土」「金」「水」
五つの属性いずれかに
属している、という考えです。

これら五つの属性は、
それぞれ「相性の良い相手」と
「苦手な相手」が決まっています。
これを「相生／相剋」と呼びます。
キャラクターと技は必ず五行属性を持ち、
戦闘に影響を与えています。



《相生相剋表》

五行属性	相生する属性	相剋する属性
木行	水	土
火行	木	金
土行	火	水
金行	土	木
水行	金	火

相生について（技の消費行動力の減少）

相生とは友好関係にある五行属性のことで、相手に良い影響を与えます。
ゲーム中では、相生ユニットが隣接している場合、相生されたキャラクターは、
技の消費行動力が減少するという効果を得られます。



※敵が相生効果を受けていると思わぬ連続攻撃を受けて危険です。
　吹き飛ばし技などで相手の相生を断つようにしましょう。

例：木属性のキャラクターは水属性のキャラクターに相生され、
　　技の消費行動力が減少。通常8の行動力が必要な技を、
　　6の行動力で使用できた。

土行のキャラクターが……

金行のキャラクターに隣接すると相生。
金行のキャラクターは技の必要行動力が減少します。

相剋について（与えるダメージが増加）

相剋とは強弱関係にある五行同士のことで、相剋相手に悪い影響を与えます。
ゲーム中では、攻撃する技の属性が攻撃相手の属性を相剋する関係にある場合、攻撃相手に対して
より大きなダメージを与えるという効果があります。

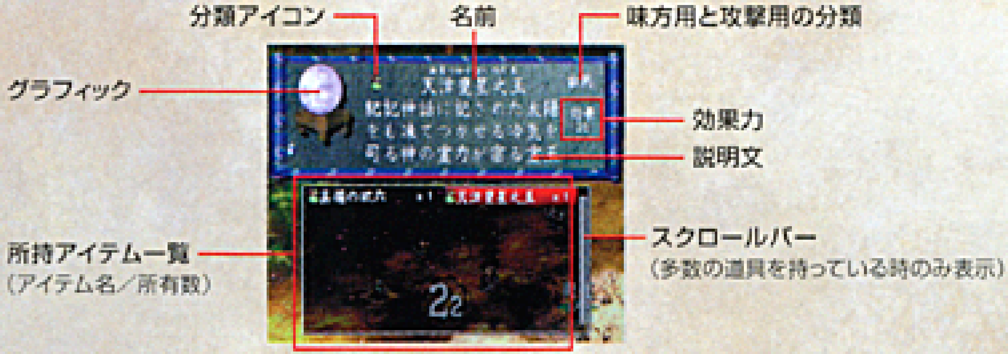




例：土属性の技で水属性の敵に
　　攻撃するとダメージ増加。

行動メニューについて

道具　《消費行動力:5》



● 味方用の道具

生命力の回復や、状態不能を回復する効果があります。使いたい道具を選び、1キャラクター用ならば効果範囲内の味方ひとりを、複数キャラクター用ならば効果を発生させる範囲を選択してください。また、使用者自身に使うことも可能です。

● 攻撃用の道具

敵にダメージを与えたり、状態不能にする効果があります。使いたい道具を選び、1キャラクター用ならば効果範囲内の敵ひとりを、複数キャラクター用ならば効果を発生させる範囲を選択してください。

道具の効果範囲



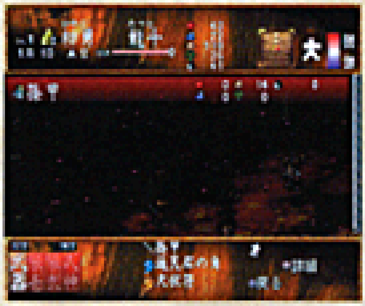
1キャラクターへ効果がある道具の効果範囲



複数のキャラクターへ効果がある道具の効果範囲

装備　《消費行動力:0》

指定したキャラクターの装備画面が表示されます。各パラメータはその時点での値になるので、生命力や行動力が減っているときは減少した数値で表示されます。
➡14ページ参照



待機　《消費行動力:0》

キャラクターの行動を終えて、その場に待機させます。待機後も、行動力が残っていれば再び行動することが可能です。



◎キャラクターの再行動について

味方の行動ターンでは、キャラクターを好きな順番で動かすことができます。また、「移動」や「技」を使った後でも、そのキャラクターに行動力が残っていれば、他のキャラクターの行動後に再び行動することが可能です。

行動メニューについて

方陣技　《消費行動力:0》



方陣技とは、味方キャラクターが特定の組み合わせで使える合体攻撃です。
方陣技を使うには、敵キャラクターの前後左右4マス（5人以上の場合は斜め前、斜め後ろを含む敵の周囲8マス）のいずれかに、方陣技を使う味方キャラクターを全員配置する必要があります。配置するキャラクターは、方陣技ごとに決まっています。配置後、行動メニューに「方陣技」が表示されるので、◎ボタンで決定してください。
方陣技は、1戦闘中に1回しか使用できません。

◎方陣技は行動力を使わない

方陣技は通常の技と異なり、行動力をまったく使いません。
全員の行動力が0でも攻撃できます。

●方陣技の効果範囲

技によって効果範囲は異なりますが、囲んでいる敵が効果範囲の中心になります。縦横1方向にのみ効果範囲が広がる方陣技は、コマンドを実行したキャラクターが基準になります。



●方陣技の探しかた

右ページで紹介した技以外にも、さまざまな組み合わせの方陣技があります。仲の良さそうなキャラクターで敵を囲んで試してみましょう。
（登場については、43ページを参照してください）



■方陣技の例





サハスラーラ

使用キャラクター
緋勇、京梧、雄慶

3人の志士による方陣技です。囲んだ敵を中心にして、広範囲に攻撃します。





黄龍菩薩陣（こうりゅうぼさつじん）

使用キャラクター　緋勇、藍

主人公と藍の方陣技です。
囲んでいる敵に大ダメージを与えます。





楼桜友花方陣（ろうおうゆうかほうじん）

使用キャラクター　藍、小鈴

親友同士による方陣技です。
横方向に広く攻撃します。

特殊技について

特殊技とは、通常とは異なった手段で修得／使用できる技のことで、［花火技］と［俳句技］が存在します。

［花火技］

自分で花火を作り、出来上がった花火によって性能が変わる技です。
花火は最大4つの火薬を配合することができ、火薬の色と組み合わせによって変化するようになっています。

花火技の作り方



インターバル部の状態画面で、花火技を選択すると、花火を作成することができます。花火は、中に詰める火薬によって様々に変化します。レベルが上がるとより大きな花火玉を使えるようになり、最大4種類まで火薬を詰め込むことができます。



◎作成できる技の数について

花火技と俳句技は、修得している特殊技の数だけ作ることができます。これらは、レベルアップ時に新しい技の修得と同じ要領で増えていきます。特に、花火技は扱える花火玉がどんどん大きくなっていき、より強力な技を作れるようになります。

■特殊技の例

牡丹

尾を引かない打ち上げ花火の総称。
基本的な花火の一つ。使用できる色は一色。





[俳 句 技]

自分で俳句を作り、できた俳句によって性能が変わる技です。
俳句は前句・中句・後句の3つに分かれており、それぞれ所持している語句を選択することで俳句を作ります。

俳 句 技 の 作 り 方

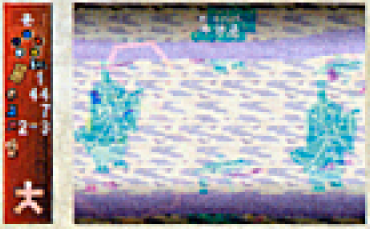


インターバル部の状態画面で、俳句技を選択すると、俳句を作成することができます。俳句は前句・中句・後句の三箇所に別れており、それぞれに単語を入れることで、俳句技が完成します。
同時に作れる俳句の数は、レベルアップと共に新技として修得していきます。



吟 詠 壱

始めに詠った俳句。



キャラクターの状態について



キャラクターの状態は
敵や味方の攻撃によって、
さまざまに変化します。

技、道具、装備などの影響によって、戦闘中のキャラクターの状態はさまざまに変化します。能力アップの状態が4種類、能力ダウンの状態が9種類ありますので、それぞれの効果を確認しておきましょう。

※状態が変化しているキャラクターは、専用のグラフィックで表示されます。

装備や道具、敵や味方の技の影響によって、戦闘中のキャラクターの状態はさまざまに変化します。状態の変化によってパワーアップすることもあればパワーダウンすることもあるので、それぞれの効果を把握しておきましょう。

※状態が変化しているキャラクターには、状態変化アイコンが表示されます。

■有利な状態変化



羅刹
3ターンの間、筋力を強化します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。



金剛
3ターンの間、防御力を強化します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。

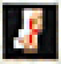


孔雀
3ターンの間、精神力を強化します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。



祝福
3ターンの間、生命力を回復させます。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。

■不利な状態変化

アイコン	名前	効果
	毒	ターン終了時に10ダメージを受けます(3ターン持続)
	石化	行動できなくなります。ただし、術以外のダメージを半減させる効果もあります(3ターン持続)
	凍結	行動できなくなり、術以外の攻撃で2倍のダメージを受けるようになります攻撃を受けると正常に戻ります(3ターン持続)
	麻痺	ターン開始時の行動力が3になります(3ターン持続)
	眠り	行動できなくなります。攻撃を受けると正常に戻ります(3ターン持続)
	混乱	ターン開始時にランダムで移動してしまいます(3ターン持続)
	魅了	ターン開始時、魅了を受けた術者に向かって移動してしまいます(3ターン持続)
	盲目	攻撃時に、50%の確率で攻撃をミスしてしまいます(3ターン持続)
	呪詛	動物に変身し、移動しかできなくなってしまいます(3ターン持続)

◎不利な状態変化を回復するには？

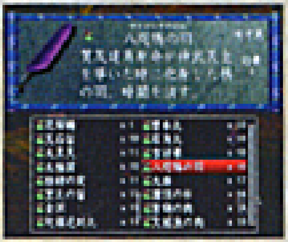
技で回復

「やすらぎの雫」など、「状態回復」属性のある技で、すべての状態を回復できます。



道具で回復

状態ごとに専用の道具を使うか、「小彦の酒」などの「状態回復」属性がある道具で回復できます。



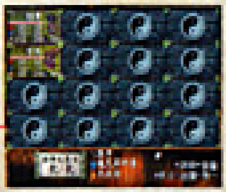
コマンドメニューについて

戦闘画面で△ボタンを押すか、キャラクターのいない地形の上にカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、コマンドメニューが表示されます。方向キーでカーソルを動かして、◎ボタンで選択してください。





[全行動終了]
味方の行動ターンを終え、敵の行動ターンに移ります。これは、スタートボタンでも選択できます。



[志士一覧]
戦闘に参加しているすべてのキャラクターを表示します。各パラメータも一覧表示されます。
➡37ページ参照



[設定]
操作に関するさまざまな項目を設定します。
➡46ページ参照



[やり直し]
データロード画面に移り、以前セーブした地点からやり直します。
➡6ページ参照



[戦術指南]
戦闘に関するさまざまなアドバイスを参照できます。



[勝利条件]
その戦闘の勝利条件を再確認できます。

シミュレーション部のアドバイス



行動力(AP)の消費量に注意!

APは移動するだけでどんどん消費していきます。限界ギリギリまで移動すると、攻撃するだけのAPが残らないので注意が必要です。移動中に□ボタンを押すと使える技の効果範囲確認機能をうまく使い、無駄なく行動することを心がけましょう。



五行属性を活用する

味方の相生同士のキャラクターたちを覚えておき、シミュレーション部で常にセットで動かすようにしてみましょう。相生されたキャラクターは技の必要行動力が減少し、強力な技を連発できるようになります。また、敵を攻撃する際も、相手の五行属性と自分の技の五行属性をチェックし、なるべく相剋になる技で攻撃するといいでしょう。



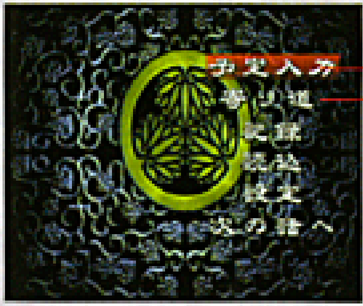
敵の相生を打ち破れ!

敵の中には、2人組で相生効果を利用してくる者がいるかもしれません。そういった場合は、吹き飛ばし技などで相乗効果を断ち切ってから攻撃するといいでしょう。
また、防御の際も相手の技の五行属性と自分のキャラクターの五行属性を確認し、相剋されそうな相手には近づかないようにすることも重要です。

インターバル画面の見かたと詳細

インターバル画面は各話の間や戦闘前に登場します。装備の変更やデータの記録／保存など、幕間でのさまざまなコマンドが実行できます。各話間と戦闘前では実行できるコマンドに差があるので注意してください。

《各話間》



記　録

メモリーカードへデータをセーブします。
➡9ページ参照

読　込

メモリーカードに保存したデータからゲームを再開します。
➡9ページ参照

設　定

ゲームの操作や演出などをカスタマイズできます。
➡46ページ参照

次の話へ

次のシーンに移ります。次の話に進みます。

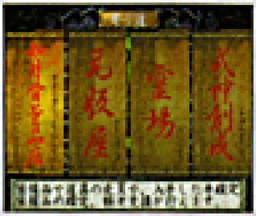
予定入力（各話間のみ）

次の話に移るまでの各キャラクターの行動を設定します。キャラクターのパラメータを成長させる、アイテムを探すなどができます。
➡39ページ参照

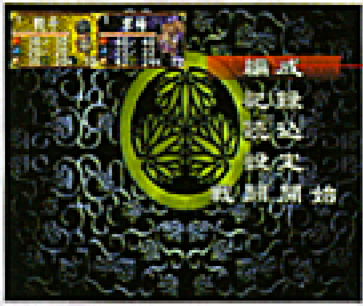


寄り道

「瓦版屋」「如月骨董品店」「霊場」「式神創成」に行くことができます。戦闘前のみ、如月骨董品店で道具や装備を買えません。



《戦闘前》



➡戦闘前インターバルの[編成]については13ページを参照

戦闘開始

次のシーンに移ります。シミュレーション部に移ります。

編　成

次の戦闘に参加させるキャラクターを選びます。状態確認や装備の変更なども可能です。
➡13ページ参照

予定入力について



入力した予定のグラフィックが表示されます

予定コマンド

コマンドを実行して変化する数値

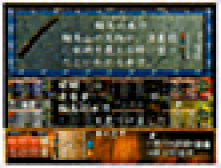
予定入力画面では、各キャラクターの行動予定を決められます。予定を決めたいキャラクターにカーソルを合わせ、L2ボタンまたはR2ボタンで「休息」「修行」「学問」「探索」のいずれかを選び、◎ボタンで決定します。
全員の予定を入力したら、スタートボタンで実行しましょう。

■予定コマンドの効果

休息	修行	学問	探索
主に生命力が上昇します。	主に筋力が上昇します。	主に精神力が上昇します。	探索を実行したキャラクターは、どこからかアイテムを見つけてきます。

◎ 予定入力の活用

予定入力では[探索]を除いて、各キャラクターの能力値を上げることができます。どの能力値を上げるかは予定コマンドごとに決まっているので、各キャラクターの能力値を自分の好きなように修正できるでしょう。[探索]も運が良ければ貴重なアイテムが手に入るかもしれません。余裕があれば実行してみるのもいいでしょう。



探索は、運次第で貴重品が見つかることも…!?

寄り道

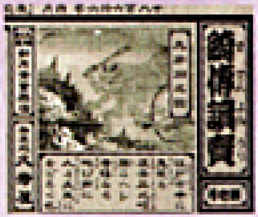
[瓦版屋]

「寄り道」の「瓦版屋」を選ぶと、瓦版を見ることができます。瓦版はアドベンチャー部で入手します。
方向キーで読みたい瓦版の号数を選び、◎ボタンで決定してください。

アドベンチャー部の進め方によって、欠番になってしまう瓦版もあります。キャラクターの話をできるだけ聞くようにしましょう。



◎ボタンで決定



※方向キーでスクロール

※L2ボタン、R2ボタン、△ボタンのいずれかを押すと、右下の表示が消える

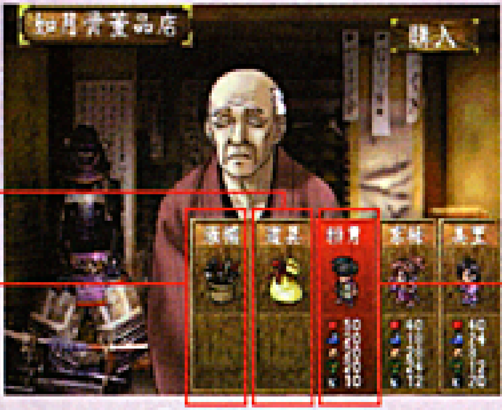
※瓦版の全容



[如 月 骨 董 品 店]

物語の途中から「如月骨董品店」に行けるようになります。
ここでは、装備や道具の購入、未鑑定品の鑑定、物々交換などができます。

■購入

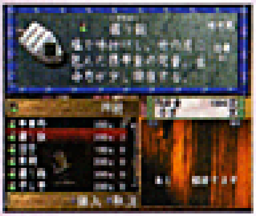


道具一括購入
（道具を購入します）

装備品一括購入
（装備品を購入します）

キャラ別装備品購入
（キャラ別に装備品を購入します。また、下取りもできます）

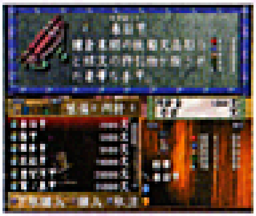
● 装備品／道具一括購入



商品一覧が表示されるので、買いたいものを選び、◎ボタンで購入してください。また、道具のみ方向キーの左右で買う個数を選択できます。

※R2ボタンまたはL2ボタンで購入する品目を切り替えます。

● キャラ別装備品購入



そのキャラクターが装備できる装備品が表示されるので、買いたいものを選び、◎ボタンで購入してください。また、下取り購入も可能です。

※R1またはL1ボタンで購入するキャラクターを切り替えます。
※R2またはL2ボタンで購入する品目を切り替えます。

寄り道

■鑑定

ゲーム中で入手した未鑑定品を鑑定します。「鑑定」を選択すると未鑑定品の所持数と鑑定量が表示されるので、◎ボタンで決定してください。自動的にすべての未鑑定品が鑑定されます。

※鑑定料は個数に関係なく一定です。



■物々交換

所持アイテムと商品を交換します。
指定されたアイテムを持っていれば、商品と交換することができます。ただし、装備品は骨董価値、アイテムは個数の条件を満たしていないと交換できません。

※装備品の場合、要求されている骨董価値より高ければ交換することができます。要求が「上手物」の場合、「上手物」「業物」「神代物」ならば交換できるということです。



◎骨董価値について

装備品には骨董価値というものがあり、その価値が高ければ高いほど、売値が高くなります。骨董価値は、その装備品を装備して戦闘に出た回数によって、その価値が上がっていきます。骨董価値が上がると装備品の売値や効果などが変化します。

［霊場］



2話以降、霊場と呼ばれる戦闘マップに入れるようになります。ここではキャラクターのレベルアップや、資金・アイテム稼ぎなどに利用できます。
「霊場」を選択すると編成画面（13ページ参照）に移ります。霊場に行くキャラクターを編成してください。
編成後、［戦闘開始］を選ぶと霊場選択画面に移ります。霊場は全部で3つあり、各ディスクごとに行ける場所が決まっています。方向キーで行きたい霊場を選び、◎ボタンで決定してください。霊場での戦闘が始まります。

龍泉寺



陽ディスクと邪ディスクで行くことができます。地下へ降りていき、階数は無限になっています。

鬼岩窟



陰ディスクと邪ディスクで行くことができます。地下へ降りていき、階数は無限になっています。

崑崙山

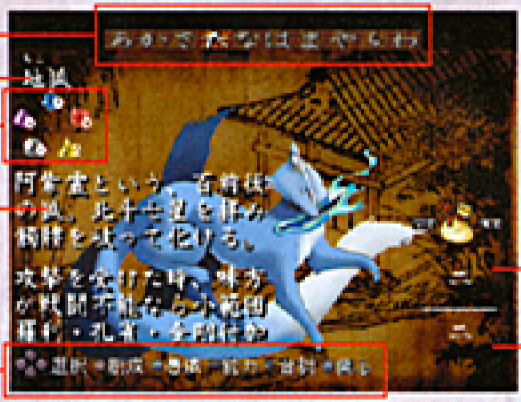


仙人が住むと伝わる、伝説の神山。今はまだ、誰も行くことのできない場所ですが……

寄り道

[式神創成]

戦闘中に仲間たちをサポートする、式神を作成することができます。
式神と所持アイテムを合成することで、あらたな式神が生まれます。



五十音順

式神の名称

五行値

式神の説明
セレクトボタンで
能力表示のON/OFFを
行います。

操作説明

式神の番号



◎式神とは？

●式神について

式神とは、味方キャラクターに装備させることで、戦闘中にさまざまな効果を産み出す守護霊のようなものです。それぞれ異なった特殊能力を持ち、味方をサポートします。

●式神の使い方

式神には発動条件が定められており、装備したキャラクターがその条件下になると発動するようになっています。

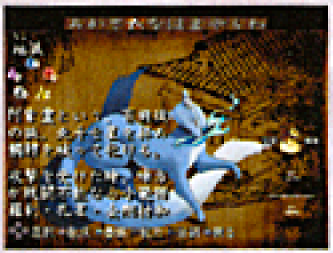


五行値について

木火土金水には、それぞれLV0、LV1、LV2といった3段階の五行値があります。式神実験では、創成元の式神が持つ五行値に、アイテムの持つ五行値が加算され、五行値での相生・相剋が発生することによって、別の式神へと変化するしくみになっています。

■式神実験のやり方

❶ 創成元の式神を選択



方向キーでカーソルを動かしながら式神実験の元となる式神を選び、◎ボタンで❷の画面へ進みます。L2、R2ボタンを使えば、装備している式神の中から選択することも出来ます。

❷ 創成したい式神を選択



方向キーで創成したい式神を選び、◎ボタンを押して❸の画面へ進みます。✕ボタンで❶の画面へ移ることが出来ます。

❸ 使用したい装備を選択



方向キーで使用したい装備を選び、◎ボタンを押せば、創成実験が開始されます。

■式神憑依（装備）の仕方

❶の画面で△ボタンを押すと、味方キャラクターの一覧が表示されるので、憑依（装備）させたいキャラクターを選んでください。次に、表示される式神一覧から憑依（装備）させる式神を選んで憑依（装備）完了です。

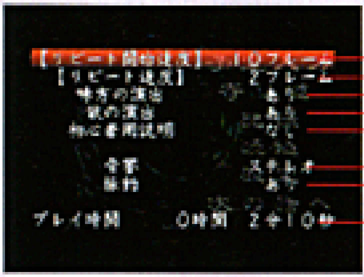


設定について

インターバル画面、または戦闘画面のコマンドメニューから「コンフィグ」を選ぶと、左のようなコンフィグメニューが表示されます。

方向キーの上下で設定したい項目を選び、左右で各項目の設定および数値を変更します。

すべての設定が終わったら、⊗ボタンでメニューを閉じてください。



[リピート開始速度]

方向キーを押したままにしてから、カーソルが一定スピードで動き出すまでの時間を設定します。0~40フレームまで設定可能で、数値が少ないほど短時間でカーソルが動き出します。初期設定は20フレームです。

[リピート速度]

方向キーを押したままにした状態での、カーソル移動速度を設定します。0~40フレームまで設定可能で、数値が少ないほど短時間でカーソルが動き出します。初期設定は2フレームです。

[味方の演出]

味方が技を使ったときの演出を見るかどうかを設定します。

※「なし」に設定しても、使用する技をスタートボタンで決定すれば演出を見ることができます。

[敵の演出]

敵が技を使ったときの演出を見るかどうかを設定します。

[初心者用説明]

「あり」にしておくと、戦闘中に操作方法に関する説明が表示されるようになります。

[音響]

音の出力を、ステレオ／モノラルから選択します。ご使用のモニターに合わせて設定してください。

[振動]

アナログコントローラ（DUALSHOCK）等を使っている場合、「あり」にしておくと味方キャラクターが攻撃を受けたときに、コントローラが振動するようになります。

[プレイ時間]

それまでゲームを遊んだトータル時間が表示されます。

使用上のご注意 •このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。•ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。•このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。•プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。•直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。•ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。•紙やテープをディスクに貼らないでください。•ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。•指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。•プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。•このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。•このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。•ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。•お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。•"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。•ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 •プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。•アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。•疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。•プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。•ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。•お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

Asmik Ace Entertainment Inc. アスミック・エース エンタテインメント株式会社

SLPS 03333〜5